ZELDA III

A LINK TO THE PAST

COLLECTION PLAYER ONE POCKET

N°4 SECONDE QUÊTE

Player One POCKET

LA SECONDE QUÊTE

Zelda III est un jeu si gigantesque qu'il nous aura fallu deux *Player One Pocket* pour en faire le tour ! Vous aviez découvert la première quête dans le *Player One Pocket* n°3, vous tenez la seconde entre vos mains Après le Light World, c'est donc le Dark World que nous allons parcourir ensemble Le passage dans ce monde des Ténèbres marque l'entrée dans la partie la plus longue et surtout la plus difficile du jeu. Imagmez, il faut récupérer les sept diamants (chacun se trouvant dans un palais fort bien gardé), puis affronter une seconde fois Aghanim, et, en guise de cerise sur le gâteau, on finit par une rencontre explosive avec Ganon . L'amour de Zelda et la sérénité du monde d'Hyrule sont à ce prix!

Attention, il est important de comprendre deux choses essentielles quant à l'existence de ces deux guides Zelda III Premièrement, le *Player One Pocket* est censé vous accompagner dans votre progression, mais en aucun cas vous donner toutes les astuces (ce qui vous gâcherait complètement le plaisir), c'est donc volontairement qu'il manque les astuces les plus capitales. Faut bien que vous bossiez un peu, non ?! Malgré tout, ce guide ne doit vous servir qu'en dernier recours, au cas où vous seriez vraiment bloqué et sans espoir de vous en sortir, car l'intérêt de Zelda repose sur la recherche Voilà, après cette petite mise au point, on vous souhaite de vous éclater un maximum sur cette pure merveille

Si vous n'avez pas le Player One Pocket n°3 retraçant la première quête de Zelda III, vous pouvez le commander dès maintenant en composant le : 41 10 20 30

SOMMAIRE

ZELDA III

Deuxième partie

Présentation.....2

Step 1 : Le palais de l'Est.....4

Step 2 : Le palais des Marécages 9

Step 3 : Le palais de la Forêt 14

Step 4 : Le palais du Village.....19

Step 5 : Le palais de Glace 24

Step 6 : Le palais des Ténèbres.....29

Step 7 : Le palais de la Mort.....34

Step 8 : Le palais d'Aghanim 40

Step 9 : Le combat contre Ganon.....46

Dossier réalisé par Crevette et Matt Murdock

Zelda III © est un jeu copyright NINTENDO
Les images et les illustrations composant ce supplement © NINTENDO

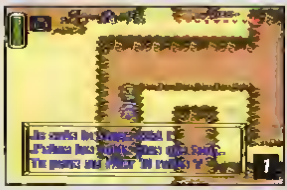
Player One Pocket n°4 est édite par Media Systeme Édition 19 rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne cedex

Tous droits de reproduction interdits dans tout pays

STEP 1 1er DIAMANT

LE PALAIS DE L'EST

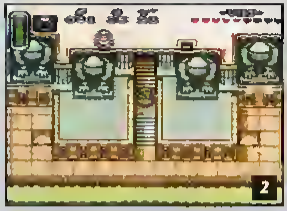
Vous voici maintenant devant le premier palais du Dark World. C'est dans le labyrinthe protégeant son entrée que vous croiserez Kiki, le singe espiègle qui vous ouvrira la porte. Dans le palais, ne négligez aucun passage, aucune porte, vous risqueriez en effet de vous trouver rapidement bloqué. Une fois le marteau entre vos mains, trouver le boss ne devrait pas trop vous poser de problèmes.



SALUT KIKI

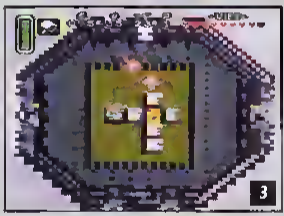
C'est le singe Kiki qui vous ouvrira la porte du palais de l'Est. Refilez-lui sans hésiter les rubis qu'il vous demande. *(Photo 1)*

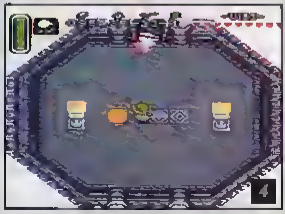
Kiki grimpe alors sur le toit pour actionner le système d'ouverture de la porte du palais. *(Photo 2)*



TÉLEPORTATION, SCOTTY !

Souvenez-vous toujours des lieux de départ et d'arrivée de chaque téléportation empruntée. Dans cette pièce, il y a une dalle de départ (à gauche) et deux d'arrivée (à droite). *(Photos 3 et 4)*





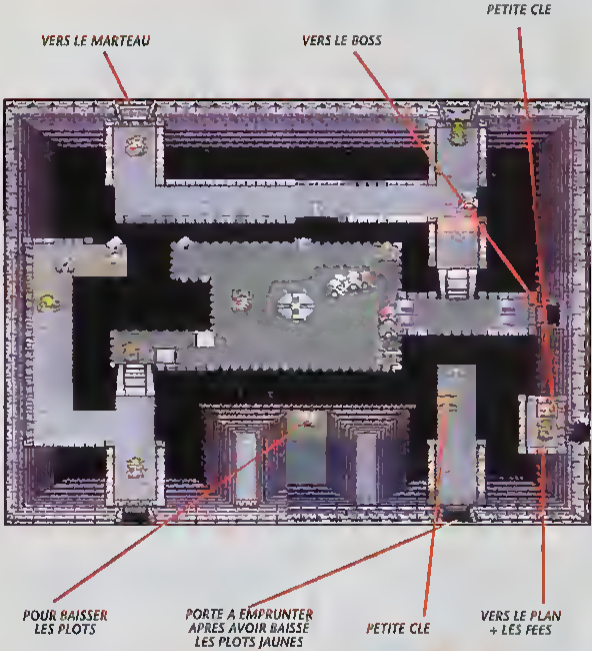
LINK CASSE TOUT !

Posez des bombes sur le sol lorsque celui-ci est fissuré. *(Photo 5)*

LES IMITATEURS

Ils font scrupuleusement les mêmes mouvements que vous. Placez-vous face à eux et tirez des flèches. *(Photo 6)*

STEP 1



LA SALLE DES PASSERELLES

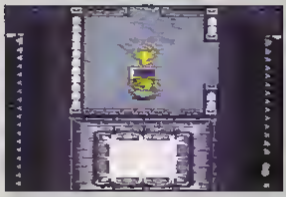
Il vous faudra jouer du boomerang pour ouvrir un passage en faisant très attention aux chutes vertigineuses .

EN ROUTE VERS LE MARTEAU

Vous pouvez apercevoir le grand coffre contenant le marteau. Avancez vite, le sol s'effrite sur votre passage. À droite, au bout de cette passerelle, vous trouverez la boussole. À gauche, la salle menant au marteau (Link s'y déplace dans le noir et doit poser une bombe pour ouvrir une brèche donnant sur la corniche où se trouve le grand coffre). *(Photo 7)*

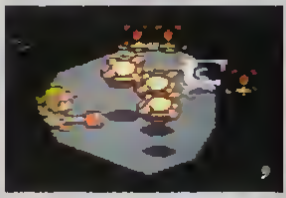
LA GRANDE CLÉ

Elle ouvre le coffre contenant le marteau ! *(Photo 8)*



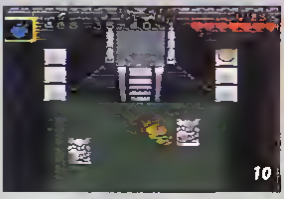
LE MARTEAU

Grâce à lui, aplatissez les obstacles gênants et dégommez les tortues de métal. En passant, sachez que liquider certains adversaires à coups de marteau peut rapporter des fioles de magie. *(Photo 9)*



POUSSE, PETIT LINK

Tirez, puis poussez la statue sur le switch pour que la porte reste ouverte. *(Photos 10 11)*



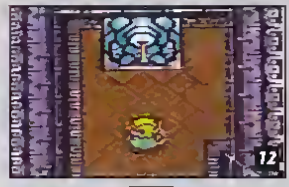
STEP 1

BLOQUÉ ?

Décochez une flèche dans l'œil de la statue, un escalier apparaîtra sur votre droite. *(Photos 12 et 13)*

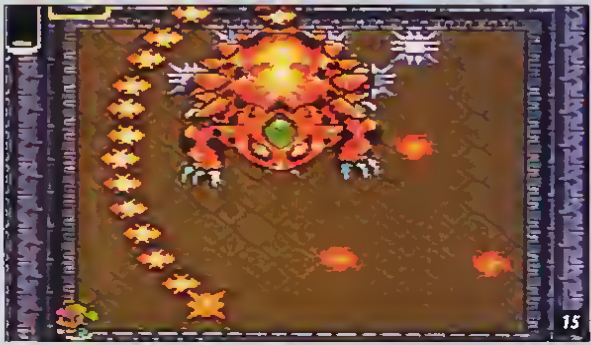
LE SCORPION GEANT

Son masque de fer le protège de vos tirs et son énorme queue meurtrière balaie la pièce. Placez des bombes sous son visage pour casser son masque. *(Photos 14 et 15)*


12

13

14


15

STEP 2 2e DIAMANT

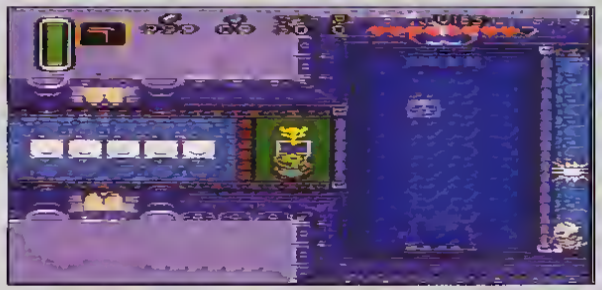
LE PALAIS DES MARÉCAGES

Cet étonnant palais se trouve au sud du Dark World. Et comme son nom le suggère, il est construit sur une large plaine marécageuse. Mais on n'y pénètre pas comme cela ! Il faut d'abord se téléporter dans le Light World et vider les marécages. Après cette opération très facile, il suffit de revenir dans le Dark World et, cette fois-ci, de rentrer dans le palais pour de bon. Si vous ne faites pas cela, les douves intérieures du palais ne seront pas immergées, et vous ne pouvez pas passer d'une rive à l'autre. Il faut dire que l'eau joue un rôle très important dans ce palais, et certaines salles proposent deux possibilités de sortie, selon qu'elles sont immergées ou pas. Des manettes permettent ainsi d'ouvrir les vannes à certains endroits, pour y canaliser l'eau. Tout cela forme un reseau assez complexe, qui vous laisse perplexe lors des premières visites.

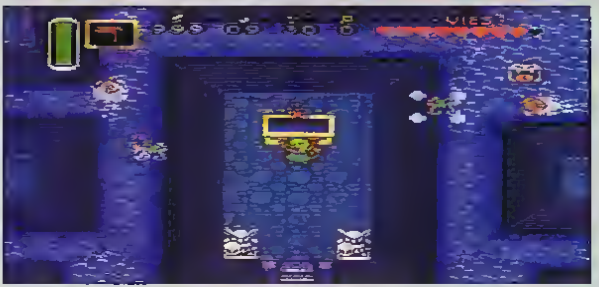
L'un des points clés de cette exploration, c'est de réussir à ouvrir le

STEP 2

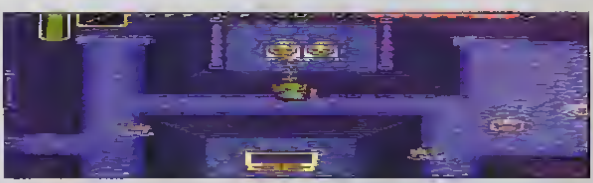
coffre qui contient le grappin Grâce à lui, vous pouvez traverser des précipices, immobiliser des ennemis, et faire plein d'autres actions assez étonnantes. Il va sans dire que la suite de votre progression dépend de lui. Quant au boss, il est assez particulier, puisqu'il est entouré de petites « ouates », qu'il faut piquer au harpon les unes après les autres, et achever à l'épée. Quand elles sont toutes éliminées, il ne reste qu'une sorte de méduse, qu'il faut abattre en plusieurs coups d'épée. Le deuxième diamant en est la récompense.



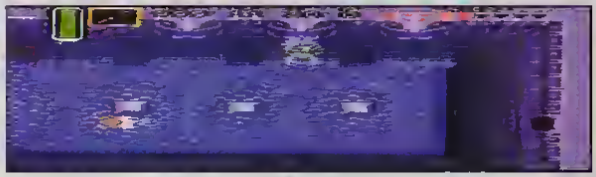
Il faut trouver la grande clé en priorité



Et voici le grappin

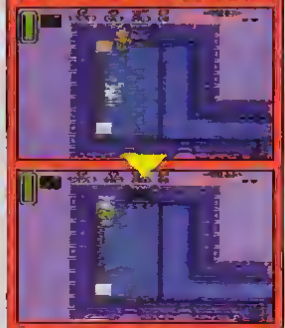


Voici l'application la plus spectaculaire du grappin !



La sortie de cette salle est cachée par une chute d'eau

LA STATUE RUSÉE



Pour ouvrir la porte, il faut dégager le bouton, et le bloquer en posant la statue dessus... Bonsoir la ruse !

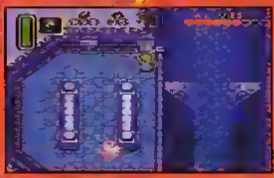
LE BOSS

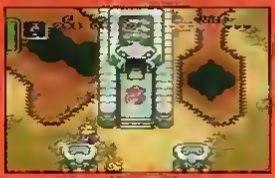
« Ouf ! Il ne m'a pas vu... » Il faut éviter la méduse avec l'œil...

STEP 2

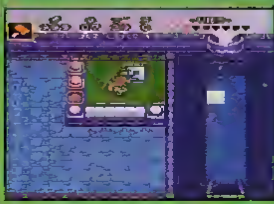
OUVREZ LES BALLASTS !

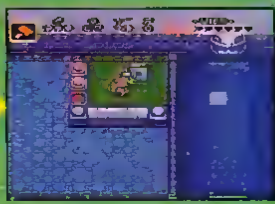
Il faut retourner dans le Light World à l'aide du miroir magique et actionner la vanne du monument correspondant en tirant dessus pour vider les marécages, et ainsi, pouvoir circuler aisément dans le palais des Marécages du Dark World.





L'EAU VIVE





LA SALLE STRATÉGIQUE

Cette salle est importante, puisque c'est par les trous situés dans ses ailes que Link peut accéder à la salle qui contient la grand clé. On y trouve aussi quelques cœurs pour se refaire une santé.

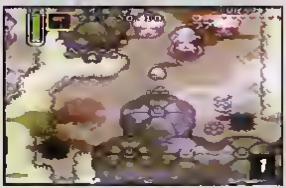
STEP 3 3e DIAMANT

LE PALAIS DE LA FORÊT

La quête commence à méchamment se compliquer dans ce palais dissimulé dans les Bois perdus d'Hyrule. On entre d'un côté, on ressort ailleurs, on tombe dans un trou et on se retrouve bloqué face à une énorme tête d'Alien. Bref, mieux vaut garder l'esprit très clair, se référer sans cesse au plan, et bien suivre nos conseils et nos indications. Et, bien évidemment, toujours faire marcher sa cervelle..

LINK A LE CHOIX

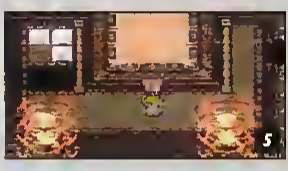
Pour visiter le palais de la forêt, il peut soit se laisser tomber dans

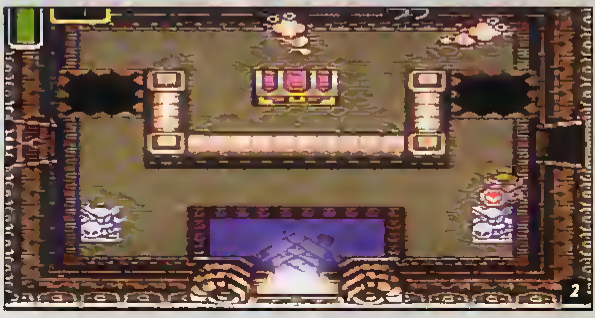


les trous, soit entrer dans la gueule des monstres. Il y a aussi une entree planquée dans les buissons au-dessus. *(Photo 1)*

COMMENT ACCÉOER AU GRAND COFFRE ?

Vous le voyez mais ne pouvez y accéder en restant dans cette pièce Faites le tour · dans la salle au-dessus se trouve un levier Tirez-le et un passage s'ouvrira jusqu'au grand coffre. Il s'agit maintenant pour vous de trouver la grande clé ! *(Photos 2,3,4,5 et 6)*





STEP 3

LA BOUSSOLE

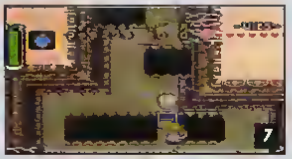
Prendre la boussole dans le coffre va transformer la configuration du sol. Si vous prenez la porte de droite, elle se refermera derrière vous. Bon à savoir. *(Photo 7)*

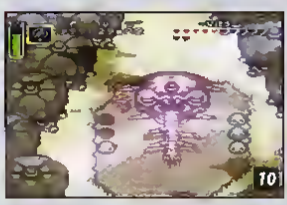
LA BAGUETTE DE FEU

Une fois la grande clé en votre possession, revenez prendre la baguette de feu dans le grand coffre. C'est grâce à cette arme que vous pourrez accéder à la dernière partie du palais. *(Photos 8 et 9)*

COMMENT ENTRER ?

C'est dans cette tête d'Alien que se cache le pendentif. Brûlez les narines de l'Alien avec la baguette de feu. *(Photos 10 et 11)*





ATTENTION OÙ VOUS METTEZ LES PIEDS !

Marchez sur les étoiles pour faire changer les trous de place. Avancez avec précaution, tout en faisant attention à la main géante qui tombe sur vous pour vous ramener à l'entrée (un bruit précède son arrivée). *(Photos 12 et 13)*

TOUT PRÈS DU BOSS

Grâce à la baguette de feu, allumez tous les chandeliers de la grande pièce. C'est le seul moyen d'ouvrir la porte. Dans la pièce suivante, donnez un coup d'épée dans les rideaux du haut pour découvrir la porte. Dans la dernière salle, laissez-vous tomber dans le trou.

STEP 3

L'OISEAU DE FEU

Frappez-le, tout en évitant ses tirs et sans vous cogner aux pics meurtriers bordant la pièce *(Photos 14 et 15)*

STEP 4 4e DIAMANT

LE PALAIS DU VILLAGE

Si vous discutez avec l'un des arbres du village, il vous contera une étrange histoire. D'après lui, depuis quelque temps, certains villageois entendent les lamentations et les pleurs d'une jeune femme qui s'échappent de la statue centrale. Votre cœur d'aventurier et de preux chevalier n'en demandait pas plus pour aller voir de quoi il retourne ! D'esprit curieux, l'idée vous vient de pousser la statue .. Et là, miracle, elle se met à glisser, et l'entrée d'un palais se révèle.

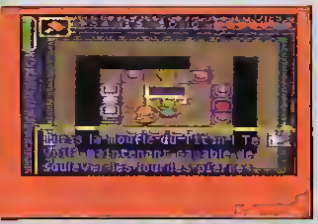
Vous venez tout juste de découvrir le palais du Village. Il se compose de quatre grandes salles labyrinthiques, de quelques petites salles au même étage, d'un sous-sol et d'un étage supérieur. Il faut commencer par trouver toutes les clés dans les quatre grandes salles, puis traverser les autres pour monter à l'étage. Là-haut, on découvre une salle traversée par les rayons du soleil, sur un sol effrité, protégé par un muret. Vous l'avez sans doute compris, il faut faire un trou

STEP 4

dans le sol. Mais l'astuce qui le permet n'est pas évidente, car on sait rarement qu'il est possible d'attraper les bombes que l'on vient de larguer, avant qu'elles n'explosent ! Ainsi donc, il faut

L'entrée du palais

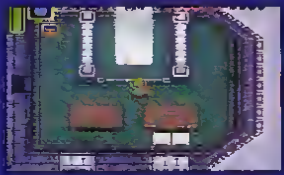
QUE LA LUMIÈRE SOIT,

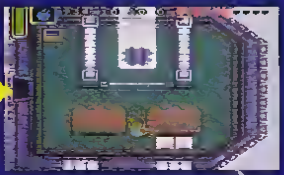


Attention aux tapis roulants, ils vous poussent vers les piquants

On est cool, on vous indique ou est la grande cle !

ET LA LUMIÈRE FUT !



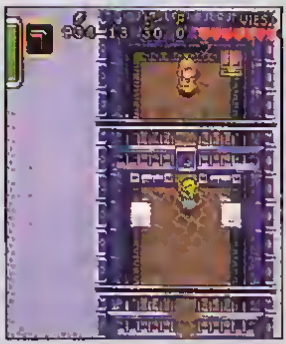


Il faut prendre une bombe et la jeter sur la partie effritée du sol pour que cela ouvre un trou, et laisse pénétrer la lumière dans la salle d'en dessous.

STEP 4

Les bombes ouvrent les passages secrets planqués dans le mur

lâcher une bombe, la prendre très rapidement, et la lancer tout aussi vite à l'endroit où le sol est effrité. Quand la bombe explose, elle creuse le sol, et laisse pénétrer les rayons du soleil dans la salle d'en dessous. Celle du boss ! Après cela, il faut aller au sous-sol pour



Vous libérez la fausse princesse !

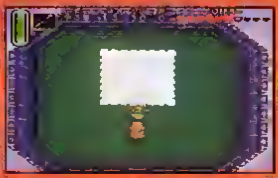
libérer la princesse (sans oublier de prendre le gant d'or) pour l'emmener dans la salle du boss. A la lumière, elle se révélera être le boss maquillé en princesse !

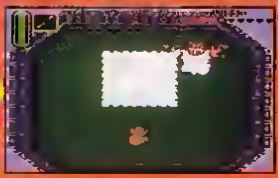
Le boomerang permet d'actionner les switchs à distance

PALAIS DU VILLAGE

Cette salle est l'un des quatre mini labyrinthes du palais du Village. On y trouve les clés pour ouvrir le reste du palais.

FAITES LA LUMIÈRE SUR LE BOSS !



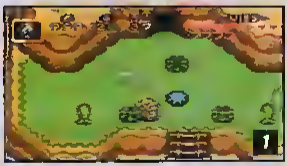


[illegible] pour le détruire, et vous obtenez le quatrième diamant.

STEP 5 5e DIAMANT

LE PALAIS DE GLACE

Voici un palais très différent des précédents qui se trouve au beau milieu du lac au sud-est d'Hyrule. Les astuces sont nombreuses et... astucieuses ! Hé, hé !... Mais une fois celles-ci assimilées, vous pourrez rapidement vous retrouver nez à nez avec un énorme glaçon tueur. Bonne chasse !

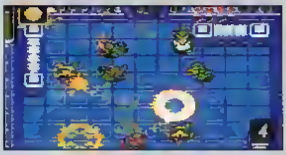


COMMENT Y ACCÉDER ?

Allez à l'étang du Bonheur dans le Light World. Une fois à l'entrée, soulevez la pierre, prenez-la et téléportez-vous directement à l'intérieur du palais. *(Photos 1 et 2)*

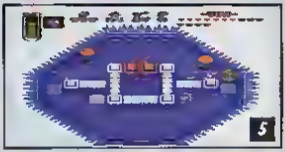
LA BAGUETTE DE FEU

Elle est très utile ici, pour flamber les sbires glacés de Ganon *(Photo 3)*
Utilisez également le pouvoir des flammes lorsque les adversaires qui vous assaillent sont nombreux
Et faites aussi bien attention aux glissades ! *(Photo 4)*

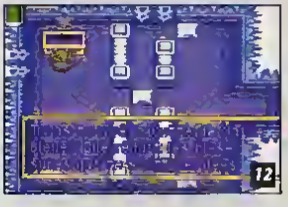


LINK EST UN PETIT MALIN

Problème : quand les blocs jaunes sont en hauteur, les bleus sont en bas. Solution : posez simplement une bombe sur l'interrupteur de cristal. Montez près des blocs jaunes. La bombe va exploser et les blocs se baisser. Vous pourrez ensuite déposer une autre bombe sur le sol fissuré. *(Photo 5)*
Pour les squelettes Stalfos, immobilisez-les avec l'épée et finissez-les à la bombe *(Photo 6)*



STEP 5

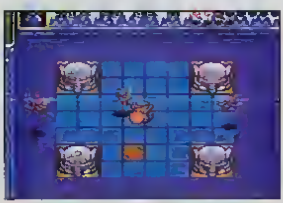


LA CDTTE DE MAILLE BLEUE

La route sera longue avant de découvrir le coffre et la grande clé Poissons fantômes, roues de feu, il vous faudra soulever de lourds blocs, être changé en lapin et tirer la langue des statues pour ouvrir les portes. Une fois la grande clé en poche, vous devrez trouver le trou dans lequel tomber pour accéder au coffre. *(Photos 7,8,9,10,11 et 12)*

LE LABYRINTHE DE GLACE

Première opération : descendre et cogner sur l'interrupteur de cristal. Vous pouvez aussi aller chercher des fées en tombant dans les jarres



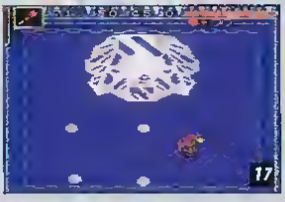
LE LABYRINTHE DE GLACE

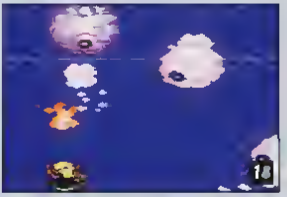
STEP 5

Ensuite faites le tour par la droite pour accéder au trou par la gauche. Poussez le bloc, puis jetez-vous. Le bloc servira de poids pour garder le switch ouvert et la porte bloquée. *(Photos 14,15 et 16)*

LE MONSTRE DE GLACE

Ce glaçon géant craint la baguette de feu. Une fois le glaçon fondu, des yeux vont se libérer et attaquer. Feu ! *(Photos 17,18 et 19)*

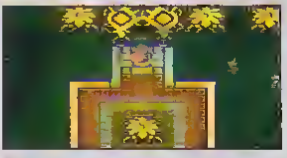




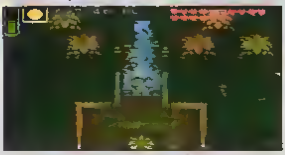
STEP 6 6e DIAMANT

LE PALAIS DES TÉNÈBRES

Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il est difficile d'accéder à ce palais quand on ne connaît pas l'astuce. Et pour cause, il est dans un marais complètement fermé ! Pour y arriver, il faut se téléporter dans le Light World et appeler l'oiseau en soufflant l'air magique de l'ocarina (la flûte). Le volatile vient vous prendre et vous emmène à la destination de votre choix. Il faut prendre la numéro 6 qui vous laisse au-dessus du palais du Désert. Là, il suffit de soulever la pierre de droite pour découvrir le téléporteur qui vous amène direc-



L'entrée du palais



Le pouvoir de l'Ether est nécessaire pour entrer !

STEP 6

tement dans le marais du palais des Ténèbres. Fallait trouver, hein ? Et ce n'est pas tout, puisqu'il faut se mettre sur la dalle d'entrée et appeler la magie d'Éther pour faire surgir l'accès au palais !
Deux autres entrées se dressent sur les côtés. L'une contient un cœur, l'autre une fée pour se régénérer. Mais ce n'est pas seulement difficile d'y pénétrer, ça l'est aussi de l'explorer, tant les salles sont nombreuses, et tant elles réservent de surprises. Il faudra utiliser vos neurones à 100 % pour trouver des astuces comme les quatre torches qui ouvrent une salle secrète, le trou qui vous mène à la grande clé, ou comment bloquer un bouton avec la magie de la canne de Mudora. Canne que l'on trouve dans l'un des coffres de ce palais, d'ailleurs ! En fait, seul le boss est assez simple, puisqu'il s'agit d'un œil qu'il faut dégommer à coups d'épée, ce qui ne présente pas de difficulté particulière.

Encore une fois, le grappin est très utile.

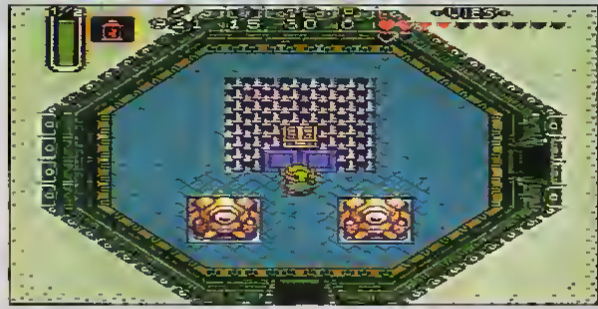
Il faut écouter les conseils de Sohasrohla

PETIT DÉTOUR

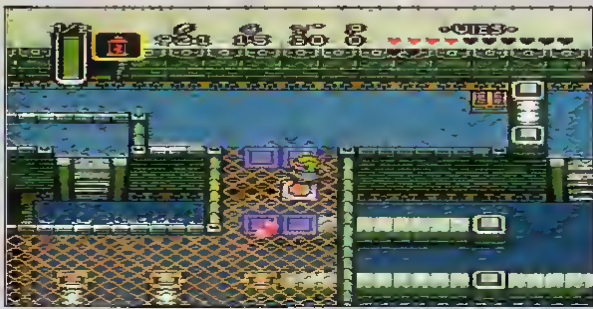
Petit voyage dans le temps pour accéder au palais.

Il faut allumer les quatre torches avant que les dalles ne vous réduisent en bouillie

Un coffre sur une passerelle en bois, Miyamoto a du voir Indiana Jones !



Un coffre inattendu

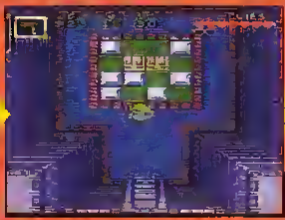


Le bouton sur le filet fait apparaître le coffre du haut

STEP 6

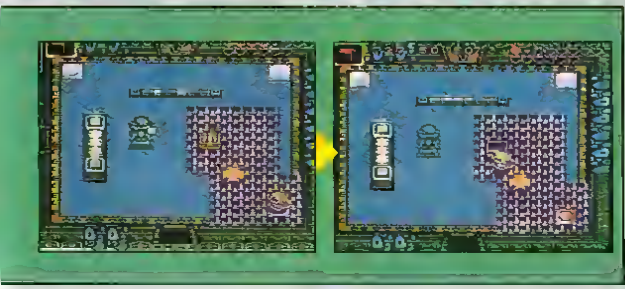
Le boss a l'œil sur vous !

CE TROU CONDUIT AU COFFRE DE LA GRANDE CLÉ



UN COFFRE QUI NE MANQUE PAS DE PIQUANT

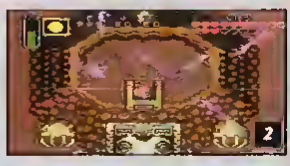
L'UNE
DES AILES
CACHE
UN CŒUR

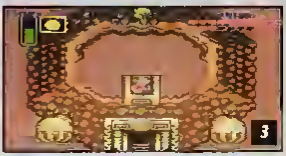


STEP 7 7e DIAMANT

LE PALAIS DE LA MORT

Il se trouve tout à fait à l'est de la montagne de la Mort.
Pour faire apparaître ce palais, trouvez cette colline dans le monde de Lumière et mettez des coups de marteau sur les trois piquets qui y sont plantés. Attention, il y a un



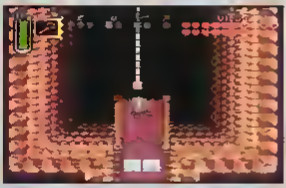


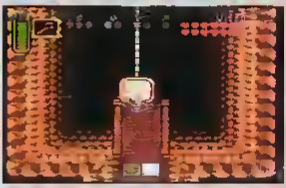
ordre à respecter (droite, bas, haut) Vous serez alors téléporté au-dessus du palais Faites ensuite le pouvoir des Secousses pour en ouvrir la porte *(Photos 1 2 et 3)*

LA CANNE DE SOMARIA

Grâce à elle, vous allez créer des passerelles qui vous permettront de vous frayer un chemin dans le palais Repérez-vous d'abord sur le plan pour trouver la carte, la boussole et une petite clé Les fioles de magie sont nombreuses ici, et vous en aurez bien besoin pour vous servir de la canne Prenez ensuite la porte du sous-sol.

Aux alentours des deux salles, que l'on traverse en passant dans de gros tuyaux aspirateurs (vous tomberez là sur la grande clé), vous trouverez le grand coffre contenant le bouclier jaune Prenez ensuite la porte du haut et respirez fort





Un coup de canne sur le point d'interrogation et une plate forme apparait

Grace aux tuyaux aspirateurs, Link trouve la grande clé

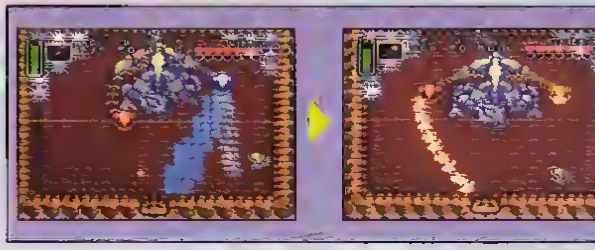
STEP 7

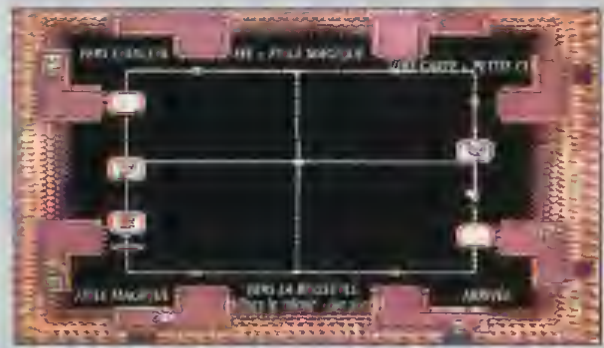
LE BOUCLIER JAUNE

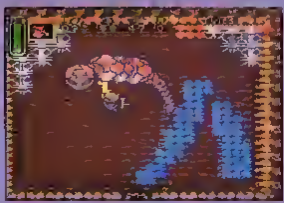
C'est dans ce coffre que se trouve le bouclier jaune.

LINK FAIT LA LUMIÈRE

Pour accéder à la carte, ouvrez la porte en allumant les quatre chandeliers. Procédez comme indiqué.







LA TORTUE À TROIS TÊTES

La tête bleue tire de la glace, la rouge du feu. Attention, la glace se solidifie pour vous empêcher d'avancer. Quand les deux têtes sont tombées, cognez à l'épée.

STEP 7

LABYRINTHE NOCTURNE

Dans le noir, vous devez trouver le switch qui ouvre la porte. Puis la porte elle-même (elle se trouve au sud de la pièce). Le parcours est simple, le tout étant de bien se repérer dans l'enchevêtrement de routes de cette salle. Le boss est proche. Cette créature monstrueuse est une immense tortue à trois têtes. Dégommez tout d'abord la tête bleue du monstre à l'aide de la baguette de glace.
Renversez ensuite la tête rouge avec la baguette de feu. Une fois ces deux parties démoniaques détachées de leur support, le reste ne sera qu'un jeu d'enfant.

Le labyrinthe nocturne

le switch ouvre la porte

LES JEUX

Nintendo PAR Player

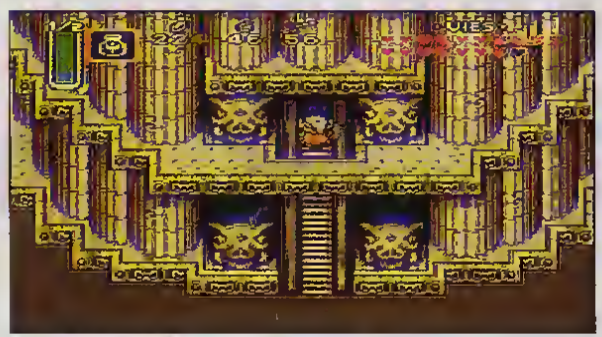
POUR LES MORDUS DES JEUX Nintendo™

EN VENTE DANS TOUS LES KIOSQUES

LES DERNIÈRES INFOS
LES PLANS COMPLETS
DES MEILLEURS JEUX
LES SYSTÈME D
LES TESTS DE NOUVEAUTÉS SUR
SUPER NINTENDO, NES, GAME BOY

STEP 8 — 8e DIAMANT

LE PALAIS D'AGHANIM



L'entrée de la tour d'Aghanim

Lorsque le dernier diamant est en votre possession, la tour d'Aghanim, qui se trouve tout en haut de la montagne et qui surplombe le Dark World, cesse de clignoter et devient accessible. C'est le dernier palais qu'il vous faudra explorer. Le nombre d'étages et de salles à

UTILISATION DU GRAPPIN

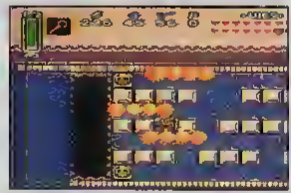
En poussant la pierre, on fait apparaître le coffre sur lequel se fixe le grappin pour enjamber le trou !

visiter est impressionnant, mais c'est surtout la férocité des ennemis qui risque de vous refroidir quelque peu. Principalement les saletés de statues vertes qui pivotent sur elles-mêmes, et qui vous balancent un mégalaser quand vous ne vous y attendez pas... C'est vraiment énervant. De même que les petits sorciers qui vous harcèlent avec leurs arcs magiques et qui disparaissent quelques courts instants. Ça chauffe sec dans ce palais. Mais petit à petit, on pro-

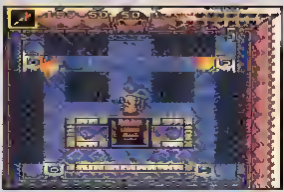
LINK FAIT LA BOMBE

STEP 8

gresse, malgre les passages invisibles et les boss du Light World en guise d'amuse-gueules avant d'affronter l'infâme Aghanim Il a beau se diviser en trois clones, sa technique de combat reste identique à celle de la première rencontre dans le Light World Donc, il faut utiliser la même tactique et lui renvoyer ses pouvoirs à l'aide de l'épée ou du filet à papillons (à vous de choisir ce qui vous convient le mieux). Quand il est hors de combat, son esprit s'en va



Les serpents de feu ne vous touchent pas entre deux blocs



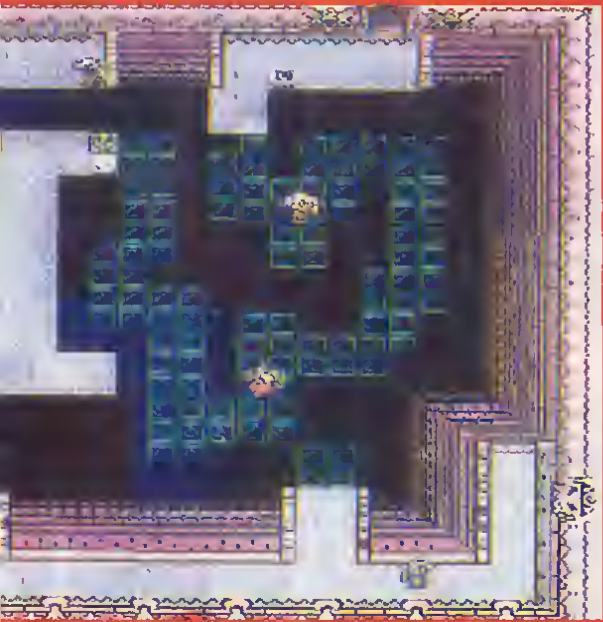
Il faut allumer les quatre torches avant que le sol ne s'écroule

A

Cette salle offre le plus long che
min en dalles invisibles de tout l
jeu, mais il existe deux solution
pour ne pas avancer à tâtons. L

VANCER À TÂTONS ?

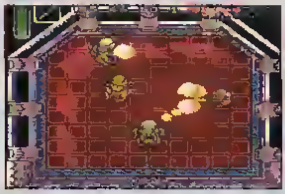
première, et la moins intéressante, est de déclencher des pouvoirs d'Éther tout en progressant, mais cela coûte cher en magie, et la seconde, la meilleure, consiste simplement à allumer à distance la torche qui se trouve tout à fait en haut de la salle.



STEP 8

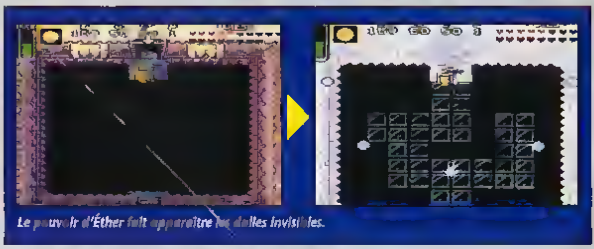
ouvrir l'antre de Ganon dans la pyramide centrale du Dark World, et vous suivez le mouvement pour le dernier affrontement

On les a déja rencontrés quelque part !

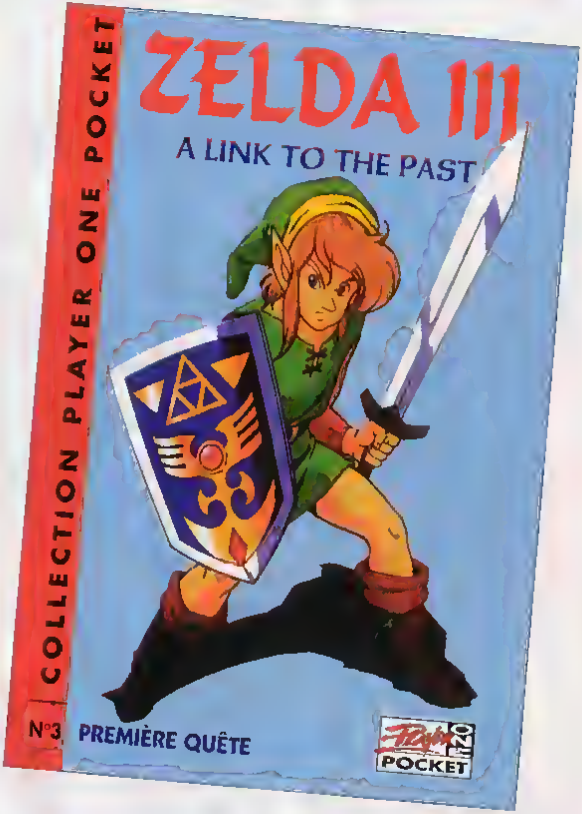


Aghanim va retourner chez sa mère !

switchs. On peut ensuite le déclencher à distance pour faire descendre les blocs bleus



Le pouvoir d'Éther fait apparaître les dalles invisibles.

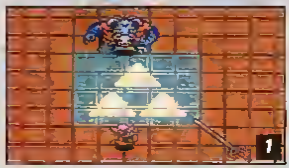


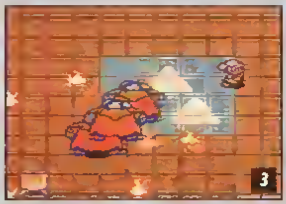
Si vous avez raté le Player One Pocket n°3 retraçant la première quête de Zelda III, vous pouvez le commander en téléphonant au (1) 41 10 20 30.

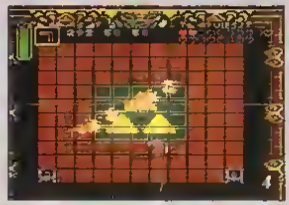
STEP 9 — 9e DIAMANT

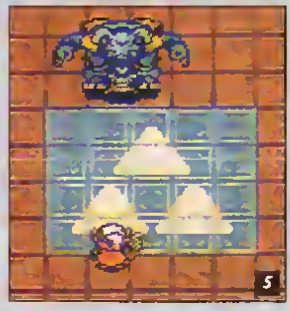
LE COMBAT FINAL CONTRE GANON

Ganon commence en essayant de vous impressionner avec de viles paroles. Puis il lance sa canne en se déplaçant aux quatre coins de la pièce. Frappez-le lorsqu'il s'immobilise et évitez ses chauves-souris enflammées *(Photos 1 2 et 3)*





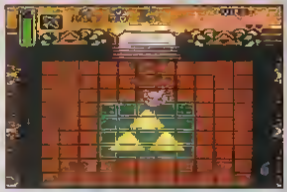


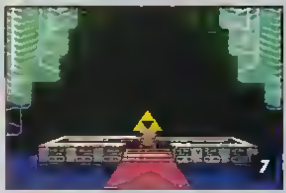


Si vous avez survécu à cette première épreuve, l'être malfaisant va sauter pour faire tomber le sol bordant la pièce. Et répandre les ténèbres sur la salle. Tout en allumant régulièrement les chandeliers avec la baguette de feu, essayez de lui mettre des coups d'epée lorsqu il s immobilise. Chaque fois que vous y arrivez, Ganon change de couleur. Vous n'aurez alors que quelques secondes pour tirer une flèche d'argent. *(Photos 4 et 5)*

NE TOMBEZ PAS !

Si Ganon vous fait tomber, vous devrez sortir de la pyramide et tout recommencer. Au bas de la pyramide, il y a des rubis dans la statue de gauche et une fée dans l'arbre au-dessous. *(Photos 6 et 7)*





LA FIN

Voilà, la quête est terminée. Merci monsieur Miyamoto ! Et rendez-vous au prochain épisode.